**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.5.8. 수요일 | 프로젝트명 | POS | 작성자 | 한성진 |
| 참석자 | 한성진 ,장민제, 김민지, 오시율 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 지난 과제 점검 2. 다음 과제 선정 3. 참고사항 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 1. 지난 과제 점검   🞄 성진 : 게임 이펙트 제작  → Bertical 레이저 이펙트 구현  → Hand 레이저 이펙트 구현  🞄 민제 : 멀티플레이 기능 구현  → 멀티플레이 기능 구현을 위한 자료 서칭  → 멀티플레이를 위한 모델링 리깅 작업   * 컨트롤러의 손 위치와 캐릭터 모델의 손 위치가 크게 일치하지 않는 현상 발생   → 로비 생성 완료 (방 코드 입력으로 입장)  → 클라이언트 및 로컬 호출 변수 설정  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현  → 디졸브 효과를 위한 Mesh 합치기 완료  → 수질 정화된 물 마시게 되면 빈병 생성되도록 구현  → 새로운 물병 프리펩 적용  → 손목 UI 디테일 수정 및 애니메이션 추가 및 콜라이더 수정  🞄 시율 : 레벨 디자인  → 지속적인 터레인 수정   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 게임 이펙트 제작  🞄 민제 : 멀티플레이 기능 구현   * 멀티플레이 기능 구현을 위한 자료 서칭   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현   * 프로젝트 내 구현된 기능들 디테일 추가   🞄 시율 : 터레인 수정  → 지속적인 터레인 수정 및 오브젝트 추가   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드(Figma 및 notion 참고)를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어 및 스케치팹에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항 생길 시 팀원들에게 공유 |  |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 전체적인 프로젝트 수정  🞄 민제 : 이벤트 구현  🞄 민지 : 이벤트 구현  🞄 시율 : 디자인 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 졸업작품 전시회 준비 | 5/12 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 5/15 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |